

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di mulai dari perkembangan game e-sport yang mulai makin menjamur pada tahun 2019 dan banyak nya *microtrancion* di dalam game *steam* atau pun game *non steam* dan nilai transaksi yang kurang stabil karena mengikuti nilai tukar *dollar* sebagai patokan *microtrancation*, juga untuk mempermudah pengguna dan penjual agar dalam proses transaksi tidak selalu menggunakan steam code (voucher steam) tetapi ada varian atau jenis transaksi yang dapat di gunakan seperti transfer rekening, pulsa, dan sebagai nya

Pada point kedua untuk membantu penjual menjual item nya dengan harga yang lebih murah karena tidak terpatok harga *dollar* sebagai acuan nya karena telah memiliki pasar sendiri melalui website ini dan penjual tidak perlu report mengurus per *item* tetapi pertransaksi guna mengindari harga yang mengikuti *steam*.

Yang menjadi kendala untuk penjual item dalam negeri tidak semua item *game* online dapat di jual di *marketplace steam* ada yang harus melalui game secara langsung tetapi dalam website ini dapat dirubah menjadi *redeem code* jadi status item adalah *unpack* dan setelah pembayaran menjadi *pack* jadi seolah olah *user* membeli item dengan harga *pack* bukan *unpack*.

Pada *marketplace steam* penjual tidak dibebaskan meng *customize* lapak mereka jadi mau tidak mau tampilan yang di sediakan oleh *steam* dan tidak bisa menjadi posisi teratas dalam pencarian *user*.

Framework laravel dapat menggunakan *custom template email* meskipun tergolong lama, email masih menjadi andalan dalam memberikan informasi dalam

bentuk apapun. Hal yang menarik pada Laravel adalah kita dapat dengan mudah membuat fitur untuk mengirim *email* karena telah tersedia method yang siap digunakan. Tapi pada versi sebelumnya meskipun telah memiliki keunggulan dalam hal membuat fitur untuk mengirim email, akan tetapi secara default kita masih menggunakan template bawaan Laravel meskipun juga dapat dicustom sesuai keinginan kita, karena dunia programming adalah dunia kreatifitas tanpa batas

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi permasalahan di setiap *microtransaction* selalu mengikuti harga nilai tukar rupiah terhadap *dollar* dan berimbas nya pada mahal nya *item game steam* dan bagaimana mengembangkan *e-commerce marketplace* adalah dimana penjual dapat meng *customize* citra gambar yang penjual inginkan bukan *default* dari sistem *steam*. Dapat menjadi *item* teratas pada rekomendasi penjual yang disarankan, untuk mempermudah transaksi tanpa harus membeli voucher dari steam dan pembayaran dapat dilakukan via pulsa atau transfer

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti dapat menyimpulkan untuk ruang lingkup aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut :

1. Fasilitas yang ada pada sisi barang adalah dapat menampilkan data *item* meliputi gambar,stock,harga, deskripsi item .
2. Fasilitas yang ada pada sisi penjual meliputi nama penjual nama item yang di jual nomer handphone email dan *link id steam* penjual
3. Fasilitas yang ada pada sisi admin menampilkan jumlah penjual yang aktif. *update* harga menambahkan news jika ada item keluaran terbaru

4. Teknologi framework laravel 5.5
5. Item yang di jual berupa aksesoris, *cd key game*, voucher game online DotA, PUBG, Counter-Strike-Global Offensive ,Pamali : Indonesia Folklore Horor

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu

1. Membantu penjual dalam menjual item nya dan tidak terkena nilai tukar *dollar* terhadap rupiah dapat menjual harga lebih murah dari harga marketplace steam
2. Mengimplementasikan framework laravel dengan arsitektur MVC (model,view,controler) yang membuat program lebih terstruktur. implementasi bootstrap 4 website menjadi lebih cepat dan ringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah penjual item *game online* lokal dalam menjual item nya karena kendala tampilan monoton pada *interface steam* yang tidak bisa di ubah-ubah dan selalu mematok pada harga nilai tukar dollar terhadap rupiah jadi penjual lokal cukup kesulitan dalam menjual item nya lewat penilitian ini penjual dapat dengan mudah menjual karena item tidak terpatok pada *market place steam*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk dapat memahami lebih jelas penelitian ini, maka laporan – laporan yang tertera pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

1) BAB I LATAR BELAKANG MASALAH

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau dari penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan eksperimen yang dilakukan dalam penelitian meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan masukan, proses, keluaran, kebutuhan software dan hardware, pemodelan penelitian, dan rancangan tabel sesuai kebutuhan input data.

4) DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai daftar sumber atau rujukan materi yang digunakan dalam penelitian ini.

5) LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang menjelaskan secara detail yang tidak dapat secara lengkap dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.